

¿Pegados a la pantalla? Videojuegos en la vida cotidiana de niños, niñas y jóvenes de Bogotá	Título
Alba, Gabriel - Autor/a;	Autor(es)
Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud (Vol. 8 no. 1 Separata ene-jun 2010)	En:
Manizales	Lugar
Centro de Estudios Avanzados en Niñez y Juventud alianza de la Universidad de Manizales y el CINDE	Editorial/Editor
2010	Fecha
	Colección
Vida cotidiana; Videojuegos; Jóvenes; Niñez; Comunicación; América Latina; Colombia;	Temas
Artículo	Tipo de documento
"http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/alianza-cinde-umz/20140328122035/pegadosalapantalla.GabrielAlba.pdf"	URL
Reconocimiento-No Comercial-Sin Derivadas CC BY-NC-ND http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/deed.es	Licencia

Segui buscando en la Red de Bibliotecas Virtuales de CLACSO

<http://biblioteca.clacso.edu.ar>

Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales (CLACSO)

Conselho Latino-americano de Ciências Sociais (CLACSO)

Latin American Council of Social Sciences (CLACSO)

www.clacso.edu.ar



Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales
Conselho Latino-americano de Ciências Sociais
Latin American Council of Social Sciences



¿Pegados a la pantalla? Videojuegos en la vida cotidiana de niños, niñas y jóvenes de Bogotá

Gabriel Alba*

Guionista y profesor de la Universidad Nacional de Colombia y de la Universidad de La Salle.

Primera versión recibida febrero 3 de 2010; versión final aceptada junio 16 de 2010 (Eds.)

1

Tengo dos hijas de 12 y 13 años. Laia y María José. Hace unos cuatro años, Laia me dijo que quería de navidad una consola de videojuegos.

- ¿Una consola de videojuegos?

- Sí, un Play, un Xbox, o un Wii.

¿De dónde habrá sacado la idea, si en casa no somos aficionados a ningún tipo de juego de azar, y menos en la pantalla? Seguramente del colegio. No indagué más y me puse en la tarea de la búsqueda de la tal consola. Yo nunca tuve una. Yo pedía bicicleta, patines, un balón de fútbol, ropa. Pero nada que pasara por el mundo de la electrónica. Creí que con mis aficiones, mis hijas pedirían cosas similares, especialmente bicicletas. Y en efecto, les gusta la bicicleta, pero querían su propia consola de videojuegos.

"Son nativas digitales", pensé, y cada generación tiene sus símbolos.

Yo soy de la generación X y crecí con la televisión. Con *El avispon verde*, *Kung Fu*, *Mash*. Teníamos dos canales de TV y eso nos bastaba.

Ellas tienen cien canales de TV y se aburren.

Han crecido, no con programas sino con canales: Cartoon Network, Disney Chanel, Nick.

Yo oía la radio y tenía acetatos. Ellas tienen MP3 y Myspace. Yo hablaba por teléfono. Ellas chatean, mandan MSM y descargan música y videos. Yo iba al cine cuando podía. Ellas también, pero además tienen DVD y montones de películas, además de Youtube y muchas más páginas de cine y video. Yo leo, ellas menos. Ellas juegan, yo trato de comprender.

Indagué sobre las consolas. Claro, siempre quieren venderle a uno lo último de la tecnología, el Wii que no necesita de controles. Casi dos millones de pesos.

- No, una cosa más barata, le dije al vendedor.

- Bueno, el Xbox 360 que no vale sino millón y medio. O el Play 2, pero ese ya está de salida y va a tener problemas para los juegos, porque el que vale la pena es el Play 3.

Con mi sueldo de profesor universitario, no pude sino lograr un Game Cube. No era lo mejor, ni lo más avanzado, pero tenía la ventaja de que los juegos del Game Boy le servían. Porque los juegos suman más dinero.

* Doctor en Ciencias de la Comunicación por la Universidad Autónoma de Barcelona. Correo electrónico: iconiaguionista@gmail.com

Cada juego original vale más de cien mil pesos y un juego se lo pasan en dos días. Ya entiendo por qué el pirateo tiene tanto éxito en este país.

Al año siguiente, María José pidió de navidad una consola portátil: una Nintendo DS. Ya no quería depender de la consola de su hermana, sino tener una portátil. El periplo para la compra fue algo similar, pero ya tenía más experiencia y más conocimientos al respecto.

Al poco tiempo Laia también quiso su propia DS. Y ella misma la compró con su dinero.

Ahora están "conectadas" a las pantallas. Cuando llegan del colegio, descansan un poco viendo algo de TV u oyendo música. Luego se van al computador a consultar y resolver sus deberes escolares, pero simultáneamente pueden chatear con sus amigos y amigas del colegio, o ver algún video en YouTube o consultar alguna página de entretenimiento. Luego de realizada su faena escolar, juegan con su consola de Nintendo DS, algún videojuego, generalmente Mario Bross o Guitar Hero. Los fines de semana las veo más pegadas al DS: antes del desayuno, después de la ducha, cuando vamos en el carro, después del almuerzo.

Les pregunté qué significaban los videojuegos para ellas, porque me había embarcado -un guionista que a veces hace de investigador- en una investigación sobre los mundos de vida de niños, niñas y jóvenes mediados por las pantallas, e iba a trabajar con niños, niñas y jóvenes de su edad de tres colegios de Bogotá.

- Es diversión, papi, me dijo María José.

- Cuando estoy aburrida los videojuegos me desaburren, dijo Laia.

- ¡Cómo qué te aburres!, le dije, ¿con el montón de cosas que tienes y te aburres?

- Me aburro cuando ya me he pasado todo, o cuando no puedo pasarme algo.

- ...

2

Mis hijas no son bichos raros en este mundo. Es más, muchos podrán pensar que no están lo suficientemente actualizadas en este universo del ciberespacio y de los videojuegos.

- Estamos en la Web 3.0, me advirtió mi colega y amigo Germán Muñoz. Ahora los videojuegos son de realidad virtual y las consolas no necesitan de teclado. Uno pelea en directo con su oponente con su propia mano.

Mis hijas todavía juegan Mario Bross y cuidan perritos (Nintendogs), es cierto. También es cierto que no están en Facebook. Ahora lo in es Twitter, y Germán me dice que ni siquiera las redes sociales, sino que son las redes anti-sociales.

Todo cambia muy rápido.

Cuando este texto sea publicado (lo escribo en julio de 2009), tal vez las tecnologías de las que estoy hablando sean, para muchos lectores y lectoras, generaciones pasadas. Pero lo cierto es que hablo desde el tercer mundo. Desde una ciudad como Bogotá, donde si bien muchos niños, niñas y jóvenes están en medio de las tecnologías de punta, una gran mayoría todavía juega en consolas de alquiler o conserva su game-boy, y tienen un celular con cámara e infrarojo, pero sin video-llamada y sin conexión a Internet.

- No te creas, me dijo Germán. La mayoría de mis alumnos y alumnas de la Distrital, tienen computador portátil y un celular conectado a Internet con los últimos adelantos; y son chicos y chicas de estratos uno y dos.

Los chicos y chicas están con la última tecnología y la quieren. Sin duda alguna. Ayer mismo mis hijas fueron a una tienda de Nintendo y me contaron del último

DS, con el que pueden conectarse a todos los beneficios de la Web 3.0.

Lo que me pregunto es si sus formas de vida, si su construcción en busca de ser lo que son o quieren ser, cambia cada vez que cambia la tecnología. Si al incorporarse un avance tecnológico, se produce también un cambio en las sensibilidades, en las formas de ser, de vivir, de valorar, de juzgar.

Es evidente que mi infancia y la de mis hijas son diferentes. Que las pantallas no sólo han modificado su manera de pasar el tiempo libre, sino que les ha permitido una percepción del mundo diferente. Ellas tienen más información de la que yo tenía a su edad.

Ellas viven en un mundo de estimulación sensible, yo en uno de racionalidad. Yo pienso de manera lineal, analítica, racional; ellas de forma simultánea, sintética, intuitiva (Ferres, 2000). Ellas viven en un presente continuo, yo tenía la promesa del futuro. Yo recibía mensajes, ellas interactúan. Yo quería conocer la realidad, ellas la crean y la modifican. Yo tenía siempre compañía, ellas se sienten solas. Y se aburren.

No es que los niños y niñas de antes no se aburrieran, sino que tal vez tenían menos conciencia de su aburrimiento y lo expresaban menos. Llenaban su aburrimiento de otra forma, con la lectura, con el llamado a otro mundo, con la ficción. Marcel Proust lo expresa muy bellamente en *Sobre la lectura* (2002). Cuenta Proust que en su infancia, en el verano, siempre andaba en busca de la oportunidad de leer, pero siempre había algo que lo interrumpía: ir al parque, pasear, "cierra el libro que es hora de almuerzo", la cena, etc.

Hoy no es el libro con lo que los niños y niñas buscan vaciar su aburrimiento, sino los videojuegos, especialmente si tienen una consola portátil. Es igual a un libro, pero este libro está lleno de imágenes en movimiento, de sonidos, de estímulos sensoriales, de premios o castigos. El videojuego es tan inmersivo como los libros de Proust. De ahí que nuestros niños y niñas estén colgados de ellos antes del desayuno, antes de la ducha, después del almuerzo, en los viajes en carro. Los videojuegos son más interesantes para ellos que el paisaje. A Proust le reprochaban que se fugara a leer, que siempre estuviera leyendo. Hoy se les reprocha a los niños y niñas que estén pegados a las pantallas de sus consolas de videojuegos. Y para ellos y ellas no es problema, es entretenimiento, diversión, tiempo libre. Ellos y ellas no miden el tiempo como las personas adultas y por eso no le dan mayor importancia, ni al juego, ni a las críticas.

3

Empiezan a jugar sin proponérselo mucho, sin prepararlo demasiado

Esteban es un chico de 15 años del Colegio Nuevo Chile de Bosa, al sur de Bogotá. Uno de los colegios donde hicimos nuestra investigación. Cuando yo les conté la manera rudimentaria como jugué videojuegos por primera vez, Esteban me contó cómo empezó a jugar: "Yo empecé a jugar videojuegos a los doce años porque un amigo me invitó y me empezaron a gustar".

Yo tendría diez años cuando mi amigo Fernán Cardona me invitó a una pequeña tienda de videojuegos en el Park Way, a jugar tenis en una pantalla en blanco y negro. La bola era un punto que pasaba muy lento de un lado a otro de la pantalla y cada jugador era una línea que buscaba ese punto para responder. Una cosa muy básica.

Creo que lo que nos atraía era la pantalla. No tanto el juego en sí, sino que fuera en la pantalla. La luz, el movimiento, el sonido. Uno podía jugar con el amigo en la pantalla y de alguna manera, así fuera muy elemental, interactuar con la pantalla. Eso era atractivo para nosotros porque la televisión sólo nos permitía recibir imágenes y sonidos, pero no intervenir, no interactuar así, fuera de esa forma tan básica que para nosotros, en esa época, no era nada básico.

Ahora el atractivo de los videojuegos no es sólo la pantalla, sino la interactividad; la conexión a internet; las posibilidades del juego en línea con jugadores y jugadoras del mundo entero en tiempo real; las redes sociales de jugadores.

Se inician primero los niños que las niñas

Los videojuegos siguen siendo prácticas mayoritariamente masculinas, aunque con las consolas portátiles las chicas han comenzado a estar más presentes. De hecho, en Avalon (2001), la película de Mamoru Oshii, la protagonista es una chica. Ash es una guerrera Clase A metida en este juego de guerra de realidad virtual que logra pasar al nivel Clase A especial.

Por supuesto, las Ash de nuestro medio son casi inexistentes.

Las niñas juegan menos y en circunstancias diferentes

Geraldine, una niña de trece años del colegio Nuevo Chile dice: "Yo comencé el año pasado, cuando tenía doce años, porque un día me dejaron cuidando a mi hermano y él se fue a jugar Halo. Entonces yo me fui a verlo y me empezó a gustar".

A Geraldine le toca cuidar a su hermanito, pero él se aburre con ella en la casa y se va a la videotienda. Ella lo sigue, porque es su responsabilidad, pero descubre un mundo que no conocía y le gusta.

Uno puede suponer, claro, que tanto para niños como para niñas, es mejor un combate o una carrera de carros, que los oficios domésticos. Es más divertido el juego que la realidad, por eso les gusta.

Las chicas de los sectores populares, aún hoy en pleno siglo XXI, tienen más restringido el uso de los videojuegos. ¿Por machismo de la cultura?, ¿por prejuicios de sus padres y madres, o del ambiente en el que viven?

Mary, una chica de 14 años del Nuevo Chile, dice que los niños juegan mucho más que las niñas, "porque de pronto en las mujeres se vería un poquito mal eso: 'allá a toda hora... por ahí metida'".

"Por ahí metida" refleja un pensamiento que ve los lugares de ocio como lugares de vicio, de perdición. Las videotiendas están asociadas al billar, así en ellas no se beba alcohol y no se apuesten fuertes sumas de dinero. También muestra esa cultura que tolera el ocio y el juego en los hombres, pero no igual en las mujeres, "se vería un poquito mal eso".

4

En los sectores rurales pasa algo similar

Los chicos y chicas de los sectores rurales son mucho menos videojugadores que los chicos y chicas urbanos, pero no porque no les guste o no les interese, sino porque tienen más restringido el acceso. Las consolas y los juegos son caros, entonces tienen menos posibilidades de ser propietarios. Y las videotiendas en el campo prácticamente no existen.

En el desarrollo de nuestra investigación, fuimos a El Destino, un colegio semirural en Sumapaz. Es un colegio muy bello, rodeado de montañas verdes y aire puro. Los niños y niñas van con ruana a clases por el frío, y cantan a toda hora. Uno puede sentir que son personas felices.

Al preguntarles por los videojuegos, los niños y las niñas más pequeños nos dijeron que no jugaban videojuegos porque no tenían, pero que sí les gustaría tener. Algunos expresaron que cuando venían a Bogotá iban a las tiendas y jugaban un poco.

Los más grandes tienen mayor contacto con estas tecnologías, pero también es un asunto un tanto marginal.

Julián, un chico de dieciséis años de El Destino, tiene su propia explicación para esta situación:

"La diferencia de un niño de la ciudad con un niño de aquí del campo, es que si aquí al frente del colegio hubiera una tienda de eso, y no hubiera ruta, entonces todos los chinos saldrían a jugar. Pero aquí como hay ruta, no hay tiempo. Nosotros vivimos a una o dos horas del colegio, entonces no le queda a uno tiempo. Y al lado de la casa no hay un negocio. En cambio en Bogotá, uno sale y encuentra un negocio. Allá, digamos que uno sale del colegio y dice: 'hay que mamera tener que irse para la casa. Uno se aburre y dice 'vamos a jugar Xbox un ratito', o 'vamos a jugar Wii', cualquier vaina. Y entonces uno puede irse y distraerse y recochar con los compañeros llegando tres horas tarde a la casa. Aquí no... Entonces hay mucha diferencia".

"Qué mamera tener que irse para la casa". Julián se refiere tal vez al aburrimiento de lo cotidiano, a los deberes domésticos, a las tareas escolares, al intercambio con los íntimos. La mamera es el mundo real tal y como es: la rutina de la vida en directo; en cambio el Xbox ofrece una pantalla móvil, combate, acción, sonido, color, "distraerse y recochar con los compañeros". Aquí ese distraerse tiene las dos acepciones simultáneamente, la de divertirse y la de no atender a algo que se debe atender. Los videojuegos son diversión con los compañeros y compañeras, y aplazamiento del deber. La inversión de lo que nos enseñaron a nosotros. Nos decían "primero el deber y luego el placer". Para estos chicos y chicas urbanos, según Julián, el placer es lo único que existe.

Oscar, otro chico de diecisiete años de El Destino, tiene otra opinión:

"En la zona rural no atrae eso. La gente llega por ahí a las cuatro de la tarde y llega a trabajar, porque la mayoría vive del campo. Entonces tienen que ayudar a los papás hasta las seis y después hacer tareas. Aquí la mayoría prefiere irse con los compañeros a recochar y a las tiendas a tomar".

Los videojuegos serían posibles cuando no hay responsabilidades. En el mundo del trabajo, del adulto, parece no haber espacio para ellos.

No hay videojuegos, pero hay bebida.

No podría decirse que los videojuegos evitan que los jóvenes y las jóvenes beban, pero en muchos casos, como son altamente inmersivos, desvían el interés de los grupos hacia ámbitos "ausentes" de alcohol. Por eso muchos padres y madres utilizan los videojuegos como distractores de males o peligros mayores para sus hijos e hijas. John, de dieciséis años, del Nuevo Chile, dice:

"Los padres hacen algo para que uno no se la pase en la calle, entonces como lo ven a uno ahí, jugando en el cuarto, dicen, no, el muchacho está ahí relajado jugando sin peligro. Ellos por eso prefieren que uno juegue ahí".

Las madres hacen uso de la estrategia de los videojuegos para distraer a sus hijos e hijas de acuerdo con sus necesidades o conveniencias. Puede volverse una niñera mientras ellas hacen otras cosas, o puede volverse motivo de disputas.

Juan Esteban, un niño de diez años del Colegio San Bartolomé de la Merced, nos dijo que su madre "a veces nos pone a jugar, y cuando no quiere que juguemos, nos esconde los controles".

El videojuego es permitido y no permitido simultáneamente y los niños y niñas no saben muy bien qué pensar y qué sentir. María Fernanda, de nueve años, del San Bartolomé, lo confirma: "cuando no quiere que uno juegue, le apaga".

Los videojuegos son motivo de pequeñas disputas familiares

John cuenta:

"A veces que le insisten a uno que no, que no siga jugando Atari. Y uno dice, 'espere cinco minuticos la muerte'. Entonces ahí se enfada, y bueno, ya uno es el que hace caso".

Eso mismo dice Oscar, de trece años, de San Bartolomé: "A veces cuando uno está jugando videojuegos y la mamá lo llama 'a comer', uno no oye, y le empiezan a gritar a uno".

El videojuego absorbe. De ahí el aplazamiento de las necesidades básicas: comer, dormir, hacer tareas. Cuando están jugando, están metidos de lleno en otro mundo y no desean pasar la barrera hacia el mundo "real". No es que no diferencien el mundo real del mundo del juego, es que les gusta más el mundo del juego, los estimula más.

Julían dice que para él es una gran distracción, "uno se aleja del resto del mundo y se mete en el juego".

5

El placer que da el juego, o la búsqueda de aventura y retos, sería lo que hace que algunos chicos y chicas se vuelvan "adictos". Juan David, Mateo, Santiago y Carlos, todos entre trece y catorce años, del San Bartolomé, discuten sobre este asunto.

- Uno ya se vuelve adicto porque siente la necesidad de jugar videojuegos - dice Juan David-. Igual como si, digamos, ve diariamente la televisión, pero así exagerado. A uno se la quitan y no es capaz de vivir igual. O sea, no es ser adicto, pero ya tiene la necesidad.

- Tiene el hábito, agrega Mateo.

- Si, o sea, como que uno se empieza a estresar y de pronto le dan las ganas de jugar, opina Santiago.

- Cuando estoy muy aburrido, y estoy fuera de la casa -cuenta Juan David-, me pongo estresado, y hago que mi papá me lleve a la casa a jugar, porque no puedo. O sea, es muy difícil...

- Pues digamos los adictos -dice Carlos-, uno que ya juega a diario, pero no tan exagerado, pues son dos vidas muy diferentes.

"Vidas muy diferentes". ¿De qué vida habla Carlos?, ¿de la vida dentro del juego?, ¿de la vida del juego?, ¿de una second life? Habla, quizás, de sus sensaciones y percepciones por el juego y desde el juego. Juan David habla del juego como de una droga: cuando está estresado juega, necesita jugar, tiene que jugar. María Fernanda menciona los nervios. Dice: "a uno, por ejemplo, le dan nervios de que no vaya a pasar el nivel, y si lo pasa entonces le da ansiedad y sigue, por eso no para de jugar".

Una mezcla de nervios, ansiedad, placer y poder. El placer y el temor del reto y el triunfo.

Lo mismo que siente Steven, un niño de nueve años del Nuevo Chile. Steven es gordito, simpático y está muy metido en los videojuegos porque su madre tenía una tienda de videojuegos, pero la cerró y le dejó a él la mayoría de las consolas y los juegos. Ahora es toda una autoridad entre sus compañeros y compañeras y, claro, se siente una estrella: "Yo puedo decir que juego mejor que todos (...) Mi hermano tiene un Xbox y yo tengo un Play. Entonces jugamos Mario, claro en el Xbox, y nos ponemos una meta de a cincuenta muertes. Casi no le lleva media a matarnos, y si yo le llevo media me dan una copa".

Como todo juego, los videojuegos exageran la competencia y la sed de triunfo, el sentirse el mejor, el querer ser el mejor. Eso hace parte de toda nuestra cultura. Esta sed de triunfo puede llevar a los jugadores y jugadoras a aislarse y preferir jugar solos. Steven, por ejemplo, dice:

"Cuando uno juega por ejemplo a rescatar misiones y eso, el problema es que como a mí nadie nunca me ha ganado, entonces yo juego solo y de todas formas me desaburro. Hay un juego que se llama Nilon que yo juego en Play. Usted comienza a matar un poco de monstruos y al rato usted quiere jugar para ganarle a la máquina. Y usted juega contra la máquina, tiene más muñecos de los que tenía normalmente, eso es lo que me gusta jugar del Play, cuando me aburro".

Aburrimiento. Vuelve y juega. Esa es la causa más común para que estos niños, niñas y jóvenes busquen las consolas de videojuegos. Y para desaburrirse no se necesita compañía, como le pasa a Nicolás de ocho años, del San Bartolomé:

- Es mejor jugar solo, en el sentido de que el Gameboy es muy chiquito...
- Depende del juego -agrega Santiago, de catorce años, también del San Bartolomé-. Por ejemplo, en los juegos de aventura uno necesita la ayuda del otro amigo.

A Steven le gusta jugar con otros, pero para ganarles, para sentirse superior:

- Yo por lo menos me puedo conectar con él -dice señalando al amigo-, y entonces tengo que matarlo y así voy acumulando puntos. O por ejemplo, si los dos jugamos contra la máquina, ganamos y vamos acumulando puntos; vamos ganando estrellas.

El juego compartido les gusta, porque es más fácil, porque necesitan del otro para ganar, o porque pueden conocer gente. Para Andrés, de doce años, el juego compartido es facilidad: "Es más fácil jugar con otros. Por ejemplo, a mi hermana le gusta un juego de barbies en el Wii, pero como está en inglés, ella no lo entiende muy bien, entonces le gusta que juegue con ella para que le quede más fácil".

Para Matías, de trece, es conocimiento: "En Faceboock uno juega con niños que no conoce".

Igual pasa con Cristian, de dieciséis años de El Destino: "Yo he jugado con gente de Centro América. Como hablan español uno se puede unir con mucha gente de esos países. Uno conoce gente que ni se imagina y puede jugar con ellos".

6

El videojuego es una manera de llenar su soledad, su aburrimiento, pero también es un espacio de libertad.

Cuando son libres para hacer lo que quieren, entonces optan por jugar. Sergio tiene once años y estudia en el Nuevo Chile: "Siempre que hago tareas, dice, yo le pido permiso a mi papá para jugar. Tengo mil pesos, voy y juego una hora en Xbox y vuelvo a mi casa".

Andrés tiene doce y estudia en el San Bartolomé. Dice algo parecido: "Yo juego mientras mis papás no están, pero ellos saben que yo no juego tanto, yo me la paso más bien haciendo tareas".

Cumplen con sus deberes pero las ausencias las llenan con el juego. Eso hace Jeyson del Nuevo Chile, de once años: "A veces yo hago las tareas, pero como mi papá y mi mamá se van, entonces yo me pongo a jugar en el Play".

Otros, como Miguel, del San Bartolomé, no buscan motivos para jugar: "Juego cuando tenga ganas de jugar".

Otros juegan todo el tiempo, como Juan Camilo y sus amigos del San Bartolomé.

- No, uno en todo momento juega, dice.
- En clase, al descanso, agrega Juan Sebastián
- ¿En clase?, duda Carlos. ¿Dígame, cuándo juega uno en clase?
- A ver, por favor, responde con cierta ironía Juan Camilo, ¡en geografía!

Otros están limitados en tiempo y espacio por sus padres y madres, como Nicolás: "yo juego sólo los fines de semana. Y los fines de semana son libres". María Fernanda también se regula "una hora todas las noches, no más". Otros, como Javier, de once años, cuando tienen el deber cumplido, "o sea, cuando ya hice mis tareas y ya hice todo por medio de Internet".

Pero son la soledad y el aburrimiento los que definitivamente marcan la pauta. Eso dice Steven:

"Cuando yo estoy solo pues me siento... bueno, hay veces que cuando yo juego solo, mi mamá y papá se van, pero cuando están mis hermanos yo comienzo a jugar, entonces como comienzo a jugar, y, o sea, me siento más chévere, porque cuando uno juega con la máquina, le comienza a pegar, y no lo deja ni siquiera respirar. Entonces cuando uno se pelea con los hermanos, pues uno juega y uno sí puede ganar, perder, lo que sea".

Esa es la explicación: jugando videojuegos se sienten más chévere. John dice que "en vez de ver televisión, nos ponemos a jugar videojuegos." Y Juan Esteban:

"(...) yo en mi casa, cuando no tengo nada que hacer, que mi hermano está usando el televisor, yo juego en el Internet, y si está haciendo un buen sol le digo a mi hermano pequeño que si salimos al parque".

Andrés dice que "cuando estoy solo también a veces juego". Y Nicolás, "cuando estoy solo, o estoy aburrido, o está lloviendo".

7

No importa tanto el tipo de juego ni la versión de la tecnología. Estos niños, niñas y jóvenes han encontrado en los videojuegos un paliativo para su soledad y una manera de habitar la ficción y de sentirse protagonistas en el mundo.

"Lo chévere de esos juegos, por ejemplo Age of Empires -dice Andrés-, es que no son sangrientos, pero sí son de batalla y estrategia. Y lo chévere es que están basados en sucesos históricos, entonces tú aprendes. Mi papá nunca pudo pasar la Guerra de Napoleón".

Aprenden. Los chicos y chicas dicen aprender con, y de los videojuegos. Entonces no son sólo entretenimiento, sino que también les proporcionan nuevo conocimiento. John hablaba de un juego que le enseña:

"Hay un juego en Play -dice-, que a mí me llama mucho la atención. Se llama *Resident Evil*. Se trata de la historia de un virus. La gente se va convirtiendo en zombi. Entonces uno tiene que ir a buscar fusibles, a mirar cómo la electricidad está en una ciudad, que se llama Recity Civil. A uno le toca buscar aceite, gasolina, armar, digamos, cosas de carros. Entonces ese juego lo lleva a uno a buscar cada vez más cosas y tratar de encontrar soluciones".

Las soluciones que no buscan en su propia vida las tienen que tomar en el juego. ¿Esto los capacita, los adiestra para la toma de decisiones y búsqueda de alternativas en su propia vida, con problemas reales?

Algunos son más prácticos y hablan de aprendizajes fácticos; como Lorenzo, un chico de diecisiete años de El Destino: "Si uno lo juega desde un computador, aprende a digitar, pues uno no ve el teclado porque si uno se pone a ver el teclado lo matan".

Otros buscan aprendizajes, digamos más intelectuales, como Andrés:

"Yo tengo uno que se llama *Brain Academy*, donde tú eres un muñequito en el Wii. No es de entretenimiento, sino que tú vas a la escuela, y son puras reglas de escuela. Entonces se supone que tú tienes que estudiar y hacer exámenes. Los exámenes están divididos en cinco categorías, como agilidad mental, matemáticas, memoria... entonces tú tienes que hacer el examen, y al final

del examen, con tus calificaciones, te dan el promedio de qué tan grande es tu cerebro. Entonces la idea es tenerlo lo más grande posible".

8

Los videojuegos son simultáneamente varias cosas: compañía, distracción, aprendizaje, placer y dinero. Los chicos y chicas han descubierto que pueden ganar dinero porque apuestan. Especialmente los niños, niñas y jóvenes de sectores populares.

Kevin apuesta en Halo "pierde y paga", y "cuando jugamos Halo, si yo le hago muertes más de cincuenta veces, él me paga mil pesos", dice hablando de su amigo Sergio.

Jonatan, de diez años, del Nuevo Chile, dice: "(...) mi prima a veces ahorra lo de las onces y así apostamos de a quinientos o de a mil. El que llegue primero con Crahs a la cima, le da al otro mil pesos".

Lo más curioso es en lo que invierten las ganancias del juego:

- Yo lo ahorro para cuando necesite útiles escolares -dice Steven-, o algo que necesiten mis padres, yo les presto y ellos después me pagan.
- Yo presto -agrega Sergio-, y a veces pongo todo en la alcancía para después.
- Pues a veces, para gastarme en juegos nuevos de video -dice Jeffri-, y a veces para gastarme en muñecos.
- Yo ahorro -cuenta Jonathan- para destapar la alcancía en diciembre. Y pa' que mi papá vaya y me compre juegos.

Los chicos y chicas de estratos más altos no apuestan dinero, como Juan Camilo, que apuesta "cosas que uno tiene en su poder, las puede intercambiar con otras personas, ítems... un cable link o un adaptador...".

Germán Muñoz afirma que los videojuegos para los chicos y chicas son "trabajo inmaterial". Sin embargo, para todos estos chicos y chicas con quienes hablamos, son "tiempo libre", y cuando ya tienen ciertas responsabilidades los van dejando de lado. Especialmente los chicos y chicas de Sumapaz, que tienen que trabajar y viven su tiempo libre de otra manera.

Arsenio, un chico de diecisiete años de El Destino, lo expresa: "(...) ya el tiempo lo ocupo en otras cosas; entonces ya no me queda ese tiempo libre para dedicarlo sólo al juego. Antes sí, hasta las once o doce de la noche me quedaba jugando". Jorge, de dieciocho años, es lapidario cuando se refiere a los videojuegos en un sector rural como Sumapaz: "aquí uno no está pegado a la pantalla".

9

Cerremos con un epílogo de carácter más "teórico", si se me permite usar ese término un tanto complicado para todo esto. Por eso lo uso así, entre comillas.

Decía que los videojuegos son tan adictivos como un buen libro de ficción. ¿Qué es lo que atrae? ¿Las historias que cuentan? ¿Los personajes con los que uno puede identificarse? ¿La narración que ofrecen?

Hay una verdadera polémica entre los especialistas sobre si los videojuegos tienen o no una narración. Desde el punto de vista de la narrativa clásica, diría que no, pero desde el barroco diría que sí. La cosa parece aclararse al hablar de "narración interactiva" o "ficción interactiva".

El término *ficción interactiva* apareció, por primera vez, en la promoción del juego *Zork* en 1982 (Berenger, 2007). Pese a la penuria narrativa de dicho juego, el género de aventuras al que pertenece (al igual que *Myst*) constituye uno de los modelos de referencia. Un modelo según el cual la interacción revela, progresivamente, la

historia previamente establecida.

Otro de los patrones de la narrativa interactiva procedente del mundo de los juegos, es *SimCity*. En este juego no hay una historia previa sino que se va construyendo a medida que se interacciona, de manera que cada jugador o jugadora experimenta un relato diferente. Esta fórmula, originalmente aplicada a la evolución de la ciudad, se ha utilizado con éxito en otros escenarios; en el último, *The Sims*, se aplica a la simulación de una familia. Se trata, pues, de una primera simulación dramática y de la experiencia interactiva más próxima a la ficción en sentido tradicional. Además, supone la aplicación a la narrativa de una cualidad genuinamente digital: la generación de contenidos.

Otro modelo lúdico a tener en cuenta son los MUD's (*Multi User Dungeons*), en donde las experiencias evolucionan de acuerdo con las interacciones, como en *SimCity*, pero, además, se desarrollan en el seno de una comunidad de jugadores, de manera que no sólo se juega contra el ordenador sino contra otros, convirtiendo el entretenimiento en un espacio de socialización.

Sin embargo no está tan clara la compatibilidad entre lo narrativo y lo lúdico. En un plano teórico las diferencias pueden ser notables. Por ejemplo las diferencias en el tratamiento del tiempo: en narrativa se relata, comúnmente, un tiempo pasado, mientras que el juego se desarrolla en tiempo presente. La narrativa hace uso de saltos en el tiempo y, además, suele comprimirlo; en cambio, en un juego la experiencia sigue un estricto *tiempo real*. También hay diferencias en la manera de tratar el espacio que envuelve la acción: el entorno espacial forma parte fundamental de un juego, en cambio, en una narración puede llegar a ser irrelevante.

Un juego electrónico consiste en una estructura formal que puede estar completamente desprovista de contenido narrativo, sin que por ello deje de funcionar (*Tetris*). Por el contrario, una ficción maneja numerosos elementos que no parecen nada fáciles de formalizar, por ejemplo ¿cómo codificar el dramatismo de un personaje?

Por otra parte, uno de los fundamentos de la narrativa es la separación entre el mundo relatado por el autor (lo *diegético*) y el mundo existencial del lector (lo *extradiegético*); de la consecución más o menos efectiva de esta separación, depende el éxito del relato y la suspensión de la incredulidad ante lo relatado, a la que tiende, naturalmente, todo lector. Pues bien, en un interactivo el lector hace progresar el relato a base de interacciones, de manera que cada interacción -cada *click*- implica una conexión entre ambos mundos; por lo tanto, una incitación a la incredulidad.

Para combatirla, los juegos persiguen la sensación inmersiva: cuanto mayor es la inmersión del jugador, mayor es la sensación que tiene de estar *dentro* del juego y mayor es, de este modo, su credulidad. La sensación inmersiva tiene una implicación muy importante para la buena marcha del juego y su poder adictivo: la identificación del jugador. Sin embargo, cuanto mayor es la identificación menos interesan los demás personajes, menor es la empatía que deben originar y menor es, en definitiva, la riqueza de la historia y su *narratividad*. De manera que la inmersión -el santo grial de la comunicación interactiva- no es afín a la *narratividad*; más bien se opone a ella.

Una manera de mitigar el impulso identificador y, por lo tanto, de reforzar el atractivo del resto de los personajes de una ficción interactiva, es cambiar el punto de vista. En los juegos en primera persona (*Myst*) el interactor es el protagonista de la historia y, así, la identificación es máxima. En cambio, en los juegos en tercera persona, el interactor controla al protagonista (*Tomb Raider*) o contempla al protagonista (*Resident Evil*), lo que confiere mayor atractivo a lo que sucede en su entorno.

Desde una perspectiva tradicional, la narrativa interactiva se observa como un intento casi imposible o, como dice Jesper Juul (2006): "una idea utópica y, a la vez, un género que clama continuamente haber creado esta utopía". Sin embargo, otros autores (Bogost, 2006) defienden una perspectiva diferente en la que es esencial

desembarazarse de la longeva carga de la narrativa tradicional: se trata de una renovación de estructura -mucho más que de procedimiento-, en la cual se establezca el discurso multilíneal, en lugar de secuncial, y las historias no tengan necesariamente ni principio ni fin, lo que supone narrar entornos antes que historias, y pautas de comportamientos antes que conductas concretas.

Puede que la ficción interactiva sea algo muy distinto de la ficción tradicional y que, en definitiva, se trate de reemplazar el *placer de la narración por el placer de la interacción* (Berenger, 2007, p. 462).

En realidad estoy hablando de una manera alternativa de narrar, nueva en lo que concierne a autores y también nueva en audiencia, una audiencia necesariamente entrenada en la interacción y educada delante de las pantallas de ordenador más que de televisor. Estoy hablando, por lo tanto, de obras en la búsqueda no sólo de autores sino también de públicos.

10

Cuando Germán Muñoz me recordó que ya estamos experimentando la Web 3.0, tomé un poco de distancia. No, los chicos y chicas con quienes conversamos están inmersos en el mundo de los videojuegos y no les importa si están en la Web 1.0, 2.0 o 3.0. Pero luego, reflexionando un poco más sobre sus palabras, y revisando los conceptos sobre la Web, tengo que aceptar que Germán tiene razón. Nuestros chicos y chicas están entre la Web 1.0 y la 2.0. Está bien. ¿Pero qué implicaciones tiene esto para su vida cotidiana y para la conformación de su identidad?

Ojeando en la red sobre lo que significa Web 1.0, 2.0 y 3.0, me encontré con que ya también se habla de Web 4.0. Y así podremos seguir en el juego hasta el infinito. Son neologismos fruto de los avances tecnológicos y de los lenguajes digitales, pero que intervienen realmente poco en nuestra forma cotidiana de vivir, por lo menos para la mayoría de no fanáticos de la Internet.

Hay montones de páginas, como sobre todos los temas, que hablan de la Web 2.0 y 3.0. Voy a permitirme recomendar (www.maestrosdelweb.com/editorial/la-Web-30-anade-significado) porque aborda de manera seria y clara el asunto, y porque otras muchas páginas la repiten casi de forma idéntica.

Lo que voy a hacer aquí es eso. Retomar de forma resumida -y espero que interpretativa- lo dicho en esas páginas, pero sin agregar nada nuevo realmente.

Se dice que la Web 1.0 es la Web de los documentos, tipo HTML, que no cambian rápidamente. Es la Web de las consultas y del correo electrónico. Es la Internet más conocida y más usada por la mayoría de personas adultas en el mundo.

La Web 2.0 es un término acuñado por Tim O'Reilly en 2004. Se trata de una segunda generación en la historia del desarrollo de la tecnología Web, basada en comunidades de usuarios y servicios como las redes sociales, los blogs, los wikis o las folcsonomías¹ que fomentan la colaboración y el intercambio ágil de información entre los usuarios.

En la Web 2.0, el protagonista es el usuario humano que escribe artículos en su blog o colabora en un Wiki.

La Web 3.0 está orientada hacia el protagonismo de procesadores de información que entiendan de lógica descriptiva en diversos lenguajes más elaborados de metadatos, que permitan describir los contenidos y la información presente en la Web, concebida para que las máquinas "entiendan" a las personas y procesen de una forma eficiente la avalancha de información publicada en la red.

Si la Web 1.0 son páginas estáticas que no eran actualizadas frecuentemente, sin interacción con el usuario, y la Web 2.0, la evolución de las aplicaciones

¹ Una folcsonomía es una clasificación o taxonomía hecha por el pueblo.

tradicionales hacia aplicaciones Web enfocadas en el usuario final (más que una tecnología, la Web 2.0 es una actitud), la Web 3.0 es una nueva etapa destinada a añadir significado a la Web. Tim Berners-Lee, el creador de Internet, la llamó "Web semántica".

No hay consenso sobre lo que significa la Web 3.0: ¿futura realidad o ficción? Combinación efectiva entre la inclusión de contenido semántico en las páginas Web (que ya de hecho lo había) y el uso de técnicas de inteligencia artificial -agentes- con el acceso a la capacidad humana de realizar tareas extremadamente complejas para un ordenador.

Las páginas Web ya tienen información semántica, así que lo que hacen es que los agentes las entiendan como los humanos. No están haciendo las páginas más fáciles de leer, sino los agentes más inteligentes. Es el resultado de la inteligencia colectiva. Me llama mucho la atención que los expertos y expertas hablan de la Web 3.0, como de una Web 3D; una Web centrada en multimedia; y una Web permanente (esta sería la Web 4.0).

La Web 3D:

Se llama así a lo que muchas personas ven como una extensión de los mundos virtuales, similar a la famosa Second Life. Se cree que en el futuro la Web será una gran alternativa al mundo real, donde se podrá recorrer el planeta a través de ella, sin abandonar el escritorio. La experiencia sería semejante al actual Google Earth. La Web centrada en multimedia:

Se refiere a una Web que ofrezca no solamente búsquedas basadas en metadatos, sino por similitudes en la multimedia. La Web "mediocéntrica" es una Web enfocada en los multimedia, donde se podrán hacer búsquedas por similitud, de imágenes, música y videos, con sólo mostrar al buscador el medio de referencia.

La Web permanente:

También llamada Web omnipresente o Pervasive Web. Es una Web que está en todas partes, no sólo en el PC o celular sino en la ropa, joyas, automóviles, etc.

El desarrollador uruguayo, Andrés Richero, presenta el siguiente esquema que diferencia los avances en la Web:

- Web 1.0 - Personas conectándose a la Web.
- Web 2.0 - Personas conectándose a personas -redes sociales, wikis, colaboración, posibilidad de compartir-.
- Web 3.0 - Aplicaciones Web conectándose a aplicaciones Web, a fin de enriquecer la experiencia de las personas; a esto agrega: estado de conciencia del contexto en la Web Geoespacial, autonomía respecto del navegador y construcción de la Web Semántica.

Sobre este último punto, cabe acotar que si bien diferentes factores se conjugan en la Web 3.0 a favor de la semantización de la Web, en tanto esto es un proceso, no es privativo de ella. Por tal motivo, quizás sea más apropiado concebir la construcción de la Web Semántica por fuera y por encima de estos estadios o instancias.

Wikipedia habla de la evolución de la Web así:

Web 1.0 es una red que permite leer. Web 2.0 es una extensión que permite leer y escribir concediendo a los usuarios un papel activo. La Web 3.0 podría extender este papel, permitiendo que la gente además de leer y escribir pueda realizar asociaciones con algún sentido entre contenidos de los sitios Web.

Si seguimos al pie de la letra estas definiciones, chicos y chicas como María José, Laia, María Fernanda, Juan Esteban, Julián, Santiago, Kevin, Geraldine y los demás, pues todavía pertenecen, por sus prácticas como videojugadores, al mundo de la Web 1.0.

Ellos son más pasivos frente a las pantallas. "Leen los videojuegos, interactúan

con la máquina y pasan los niveles". Muy pocos -John, Juan Camilo-, están en la Web 2.0, porque juegan en línea con otros jugadores y otras jugadoras, pero no han modificado o creado nuevos juegos o nuevas alternativas para los ya existentes.

Los chicos y chicas más jóvenes usan los videojuegos como alternativa a su soledad y aburrimiento. Los más mayorcitos, tal vez mayores de 18 años, que ya han pasado por las diferentes etapas y estadios como videojugadores y están en capacidad de crear redes sociales, de meterse en los juegos on-line y tal vez de dar el paso hacia las asociaciones entre videojuegos para hacerlos aun más personalizados.

Todavía estamos lejos del 3D y de tener en nuestro medio una Ash. Tal vez esté por ahí, en algún lugar de Bogotá, pero eso será objeto de otra investigación.

Lista de referencias

- Berenger, X. (2007). "Una década de interactivos". En Jorge La Ferla (Comp.), *El medio es el diseño audiovisual*, Manizales: Universidad de Caldas.
- Bogost, I. (2006). *Unit Operations An approach to videogame criticism*. Massachusetts: MIT Press.
- Ferrés, J. (2000). *Educación en una cultura del espectáculo*. Barcelona: Paidós.
- Juul, J. (2006). *Videogames between Real Rules and Fictional Worlds*. Massachusetts: MIT Press.
- Proust, M. (2002). *Sobre la lectura*. Valencia: Pre-textos.

Referencia

Gabriel Alba, *¿Pegados a la pantalla? Videojuegos en la vida cotidiana de niños, niñas y jóvenes de Bogotá*, *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, Manizales, Doctorado en Ciencias Sociales, Niñez y Juventud del Centro de Estudios Avanzados en Niñez y Juventud de la Universidad de Manizales y el Cinde, vol. 8, núm. 1 (separata), enero-junio de 2010, pp. 65-77.
Se autoriza la reproducción del artículo, para fines no comerciales, citando la fuente y los créditos de los autores.
